

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sudah digunakan oleh manusia sejak dahulu kala hingga sekarang ini. Manusia sebagai makhluk sosial, memerlukan bahasa sebagai sarana untuk saling memahami dan menjalin interaksi. Bahasa berperan sebagai alat komunikasi yang terbentuk atas satuan-satuan seperti kata, frasa, kelompok kata, klausa, dan kalimat yang diungkapkan secara lisan maupun tertulis. Melalui penggunaan bahasa yang terstruktur, baku, dan bernuansa akademis namun tetap humanis, proses komunikasi menjadi lebih efektif dan bermakna. Di dunia ini sudah ada ribuan bahasa yang diujarkan dari berbagai penjuru dunia dan pada masa ini manusia sudah dapat berbicara lebih dari satu bahasa. Seseorang

yang dapat berbicara dengan lebih dari satu bahasa disebut dengan *multilingual* atau multibahasa.

Seseorang yang memiliki kemampuan dalam lebih dari satu bahasa atau dikenal sebagai penutur multibahasa, berpotensi mengalami berbagai bentuk gejala kebahasaan dalam komunikasi sehari-hari. Salah satu fenomena yang kerap muncul dalam konteks ini adalah alih kode.

Alih kode atau *code switching* merupakan fenomena linguistik ketika seorang penutur berpindah dari satu kode ke kode lainnya dalam suatu percakapan, yang dimana dalam konteks ini kode merupakan bahasa. Fenomena ini sering terjadi dalam masyarakat multilingual dan dapat muncul dalam berbagai konteks, baik formal maupun informal. Alih kode tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan bahasa penutur, tetapi juga oleh situasi sosial, tujuan komunikasi, serta hubungan antarpener. Dengan demikian, secara

etimologi, alih kode dapat diartikan sebagai peralihan atau pergantian dari suatu variasi Bahasa ke bahasa yang lain.

Fenomena alih kode tidak hanya terjadi dalam interaksi komunikasi nyata, tetapi juga banyak direpresentasikan dalam berbagai bentuk media hiburan, seperti film, drama, maupun *anime*. Representasi ini mencerminkan bagaimana alih kode digunakan sebagai strategi komunikasi yang bersifat simbolik dan naratif untuk menggambarkan identitas karakter, latar budaya, atau situasi komunikasi tertentu. Misalnya, dalam anime *The Great Pretender*, peralihan dari bahasa Inggris ke bahasa Jepang dilakukan secara sengaja sebagai bagian dari strategi produksi agar penonton lebih nyaman mengikuti alur cerita. Meskipun perpindahan bahasa tersebut tidak terjadi secara alami, fenomena ini menunjukkan bahwa alih kode tidak hanya muncul dalam interaksi nyata, tetapi juga dapat

direpresentasikan secara simbolik dalam media sebagai bagian dari strategi komunikasi.

Fenomena tersebut akan menjadi fokus dalam penelitian ini dan sebuah *Anime* akan menjadi objek penelitian, yakni serial *anime Golden Kamuy*, terutama musim kedua dan ketiga dari serial ini. *Golden Kamuy* merupakan serial *manga* karya Satoru Noda dengan genre aksi dan petualangan yang kemudian diadaptasi oleh studio *Geno*. Studio *Geno* mengadaptasi musim kedua yang mulai tayang pada bulan April hingga Desember 2018 dan musim ketiga tayang pada Oktober hingga Desember 2020, kemudian untuk musim keempat beralih ke studio bernama *Brain's Base* yang tayang pada Oktober 2022 hingga Juni 2023. *Anime* ini menceritakan seorang prajurit Jepang bernama Sugimoto Saichi yang dijuluki "*Sugimoto the Immortal*" (不死身の杉元) berkelana pasca perang Rusia-Jepang. Perjalanan ini dilatarbelakangi oleh tekadnya untuk

memenuhi janji kepada sahabatnya yang gugur dalam perang, yaitu membantu biaya operasi mata istri sahabatnya tersebut. Dalam proses pencariannya akan kehidupan yang layak, Sugimoto tanpa sengaja mengetahui tentang keberadaan harta karun berupa timbunan emas milik suku Ainu. Ia pun memutuskan untuk menemukannya. Dalam perjalanannya, ia bertemu dengan seorang gadis Ainu bernama Asirpa, yang kemudian menjadi rekan penting dalam petualangannya.

Serial anime *Golden Kamuy* menyajikan narasi petualangan berlatar sejarah pasca-Perang Russo-Jepang dengan penekanan kuat pada budaya Ainu, suku asli Hokkaido. Musim pertama menyoroti interaksi antara Sugimoto dan Asirpa, serta pengenalan budaya Ainu melalui aktivitas berburu dan kuliner tradisional. Meskipun aksi terbatas, aspek budaya menjadi daya tarik utama. Musim kedua mempertahankan pendekatan tersebut dengan

peningkatan intensitas narasi, terutama dalam konflik menuju Penjara Abashiri. Pada musim ketiga, cerita berpindah ke Pulau Sakhalin, memperluas cakupan budaya dengan menghadirkan masyarakat Ainu Karafuto, Uilta, dan Nivkh, yang merepresentasikan keberagaman etnis dan pola hidup semi-nomaden di wilayah perbatasan Jepang–Rusia.

Serial *Golden Kamuy* mendapat apresiasi luas karena kemampuannya memadukan elemen sejarah, petualangan, dan representasi budaya yang kuat, khususnya budaya masyarakat Ainu. Ulasan dari Anime UK News yang ditulis oleh penulis Onosume pada tanggal 28 Februari 2022, menyebut bahwa meskipun musim pertama terasa lambat karena fokus pada eksposisi dan pengenalan budaya, serial ini berhasil membangun fondasi naratif yang kokoh. Musim kedua menghadirkan intensitas cerita yang lebih tinggi, dengan dinamika antar karakter yang semakin

kompleks dan konflik moral yang mulai muncul. Sementara itu, musim ketiga dianggap sebagai titik puncak serial ini, dengan keseimbangan antara aksi, drama, dan humor khas yang menjadi ciri utama Golden Kamuy. Ketiga musim ini secara konsisten menampilkan budaya Ainu secara autentik, baik melalui visual, dialog, maupun adegan kehidupan sehari-hari, menjadikannya salah satu anime yang tidak hanya menghibur tetapi juga sarat nilai etnografis dan historis.

Dalam anime tersebut, penggunaan alih kode tidak hanya berfungsi sebagai elemen artistik, tetapi juga merefleksikan realitas sosial dan sejarah dalam cerita, seperti keberagaman etnis, interaksi antar budaya, serta posisi dominan suatu bahasa dalam konteks tertentu. Dengan demikian, pembahasan mengenai representasi alih kode dalam media lain berfungsi sebagai pijakan awal yang memperkuat urgensi

penelitian ini, yaitu untuk menelaah secara lebih mendalam bagaimana alih kode dalam Golden Kamuy diartikulasikan dan dimaknai dalam konteks linguistik, budaya, dan naratif. Sepanjang ketiga musim, anime ini secara konsisten memperlihatkan interaksi antar karakter dengan latar budaya dan bahasa yang berbeda. Beberapa karakter berbicara dalam bahasa Ainu, bahasa Rusia, serta menggunakan dialek daerah seperti Satsuma. Dalam konteks inilah muncul fenomena kebahasaan berupa alih kode dan campur kode. Alih kode ditunjukkan melalui peralihan bahasa yang utuh antar karakter dalam situasi komunikasi tertentu, sedangkan campur kode terlihat dalam bentuk penyisipan kata atau frasa dari bahasa asing ke dalam struktur bahasa utama. Produser dari film ini melengkapi setiap penggunaan bahasa selain bahasa Jepang dengan takarir (*subtitle*) dalam bahasa Jepang, sehingga tetap komunikatif meskipun terjadi perbedaan

bahasa dan bertujuan juga untuk memudahkan pemahaman penonton terhadap alur cerita dari anime tersebut.

Anime Golden Kamuy dipilih sebagai objek penelitian karena menghadirkan representasi linguistik yang kaya dan otentik, baik dari segi penggunaan bahasa minoritas seperti Ainu, maupun dari segi keberagaman dialek dan bahasa asing yang digunakan dalam konteks naratif. Fenomena alih kode dan campur kode dalam anime ini bukan sekadar ornamen linguistik, tetapi merupakan bagian integral dari strategi komunikasi yang bertujuan memperkuat identitas karakter, menyampaikan latar budaya, serta membangun realisme dalam cerita. Oleh karena itu, penelitian mengenai alih kode dalam Golden Kamuy menjadi relevan, tidak hanya dalam kajian sosiolinguistik, tetapi juga dalam memahami

bagaimana media populer berperan sebagai ruang representasi keberagaman bahasa dan budaya.

Terkait dengan tema penelitian alih kode, telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, salah satunya oleh Feni Laily Fawwazzita (2024) Penelitian berjudul *“Alih Kode pada 3 Video Keluarga Kanal Youtube Lombok Japan Family”* bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan faktor penyebab alih kode dalam tiga video, yaitu “Makan Bersama dengan Menu Lombok, Bebek Bakar Taliwang”, “Takoyaki Itu Enak Kalo Ditambah Ini”, dan “Kakek Jepang Heboh Bermain dengan Cu2 Indonesia”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik simak bebas libat cakap (SBLC) mengacu pada Nasution (1996). Analisis data didasarkan pada teori alih kode Chaer (2010), klasifikasi jenis alih kode Suwito (dalam Chaer dan Agustina, 2004), serta faktor penyebab alih kode menurut Chaer dan Agustina (2010). Hasil

penelitian menunjukkan terdapat 27 peristiwa alih kode, terdiri atas 26 alih kode ekstern dan 1 alih kode intern.

Faktor yang memengaruhi terjadinya alih kode meliputi penyesuaian terhadap lawan tutur, pemahaman topik pembicaraan, penciptaan keakraban, penghormatan, unsur humor, pelibatan partisipan lain, serta gaya atau prestise bahasa.

Selain itu, penelitian berikutnya dilakukan oleh Fitri, A., & Pratita, I. I. (2025) dengan penelitian berjudul “*Alih Kode dan Campur Kode dalam Album 35XXXV Karya One Ok Rock*” mengkaji fenomena alih kode dan campur kode dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif serta teknik simak dan catat dalam pengumpulan data . Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis alih kode dan campur kode yang muncul serta menganalisis faktor-faktor yang melatarbelakanginya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alih kode ditemukan dalam bentuk

inter-sentential, intra-sentential, dan tag-switching, dengan bentuk inter-sentential sebagai jenis yang paling dominan. Sementara itu, campur kode muncul dalam bentuk insertion dan alternation. Faktor yang paling dominan memengaruhi terjadinya fenomena tersebut adalah kemampuan bilingual penutur, disusul oleh identitas etnis dan kontak berkelanjutan dengan komunitas bahasa lain . Penelitian ini menegaskan bahwa alih kode dan campur kode tidak hanya merupakan variasi linguistik, tetapi juga berkaitan dengan kompetensi bilingual dan konteks sosial penggunaan bahasa.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Nurkhania et al. (2025) dalam jurnal “*Jurnal Transformasi Pembelajaran dan Inovasi*” yang berjudul “*Alih Kode Bahasa Jepang dan Indonesia pada Vlog Jerome dalam Channel YouTube Nihongo Mantappu*”. Penelitian tersebut menggunakan metode

deskriptif kualitatif dengan sumber data berupa satu video vlog berjudul “*Abis Makan Piringnya Dibuang?! Restoran Sushi Unik di Jepang!*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam video tersebut terdapat 13 data yang mengandung alih kode dan campur kode. Alih kode terjadi karena adanya perbedaan bahasa pertama antarpemuter serta situasi komunikasi yang melibatkan pemuter bilingual. Jerome sebagai pemuter menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara dengan teman yang berlatar belakang Indonesia dan menggunakan bahasa Jepang ketika berbicara dengan teman yang berlatar belakang Jepang. Selain itu, ditemukan pula campur kode dalam satu kalimat sebagai bentuk penggunaan dua bahasa secara bersamaan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa latar belakang bilingual pemuter dan konteks interaksi menjadi faktor utama terjadinya alih kode dalam vlog tersebut.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan ketiga penelitian terdahulu tersebut dalam hal fokus utama pada kajian alih kode. Akan tetapi, berbeda dari penelitian Kuswahono yang juga membahas campur kode, penelitian ini secara khusus hanya akan mengkaji fenomena alih kode. Perbedaan lain yang signifikan terletak pada sumber data yang digunakan; penelitian ini menggunakan data berupa dialog dalam anime Golden Kamuy yang memiliki latar masyarakat Ainu.

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk-bentuk alih kode yang muncul pada dialog dalam anime Golden Kamuy dari *season* kedua hingga ketiga?
2. Bagaimana fungsi alih kode yang ditampilkan dalam anime Golden Kamuy dari *season* kedua hingga ketiga?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan bentuk-bentuk alih kode yang digunakan dalam dialog karakter anime Golden Kamuy dari *season* kedua hingga musim ketiga.
2. menganalisis fungsi alih kode dalam anime Golden Kamuy dari *season* kedua hingga ketiga.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini penulis berharap dapat berkontribusi dalam mengembangkan kajian sosiolinguistik menggunakan media *anime*, khususnya dalam memahami fonema alih kode dengan menganalisis bentuk dan fungsi alih kode dalam *anime* Golden Kamuy, serta memperkaya referensi akademik terkait penggunaan bahasa dalam konteks budaya dan komunikasi antarbudaya. Penulis juga berharap penelitian ini dapat memberikan kesadaran pada penikmat *anime* mengenai keberadaan dan fungsi dari

fenomena alih kode. Hasil penelitian juga diharapkan ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa, peneliti dan pengajar yang tertarik dalam mengeksplorasi fenomena alih kode dalam karya media Jepang atau studi bahasa pada umumnya.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sugiyono (2018:9) menyatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan, menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat populasi atau objek tertentu. Penelitian ini bersifat deskriptif, yang berarti penelitian ini mendeskripsikan 'makna data' atau fenomena yang dapat ditangkap oleh peneliti, dengan menunjukkan bukti-buktinya. Sudjana dalam Fiantika et al. (2022) mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam penelitian deskriptif kualitatif meliputi: identifikasi masalah, pembatasan masalah,

penetapan fokus masalah, pelaksanaan penelitian, pengolahan dan pemaknaan data, pemunculan teori, serta pelaporan hasil penelitian.

Sementara itu, untuk pengambilan data, penulis akan menggunakan teknik simak catat. Subroto (2019:65) menyatakan teknik simak dan catat adalah teknik yang mengadakan penyimak terhadap bahasa lisan yang bersifat spontan dan mengadakan pencatatan terhadap data relevan yang sesuai dengan sasaran dan tujuan penelitian. Adapun langkah-langkah teknik simak catat adalah mendengarkan secara detail sumber data yang digunakan, melakukan pencatatan dengan cara mentranskripsikan sumber data kemudian dicatat beserta dengan konteks keadaan pada saat itu. Dengan teknik ini, dialog yang terjadi antar karakter nantinya akan disimak, dicermati, dan dicari data yang berupa fenomena alih kode yang terjadi dalam *anime Golden Kamuy* dari *season* pertama hingga ketiga.

Sumber data penelitian ini berasal dari cuplikan dialog para karakter dari *season* kedua hingga ketiga dari *anime Golden Kamuy* sebagai sumber penelitian. *Anime* ini merupakan adaptasi dari *manga* dengan judul yang sama karya Satoru Noda. *Golden Kamuy* adalah serial animasi yang diproduksi oleh Studio Geno dan disutradarai oleh Hitoshi Nanba dari *season* kedua hingga ketiga. *Season* kedua yang tayang pada 8 Oktober 2018 hingga 24 Desember 2018, dan *season* ketiga tayang pada 5 Oktober 2020 hingga 21 Desember 2020. Setiap *season* tayang dengan masing-masing 12 *episode*.

1.6 Kerangka Teori

Penelitian ini berfokus pada fenomena alih kode, yaitu peralihan antarbahasa dalam satu situasi tutur oleh penutur bilingual atau multilingual. Alih kode dipahami sebagai bagian dari strategi komunikasi yang

digunakan penutur dalam konteks tertentu. Dalam penelitian ini digunakan dua teori untuk mengklasifikasi dan mengidentifikasi fenomena alih kode, yaitu teori klasifikasi alih kode dari Poplack (1980) dan teori fungsi alih kode dari Gumperz (1982). Alih kode merupakan peralihan penggunaan bahasa atau lebih oleh penutur. Fenomena ini umum terjadi pada masyarakat bilingual dan sering digunakan untuk menyesuaikan diri dengan konteks sosial atau lawan bicara.

Poplack (1980) mengklasifikasikan alih kode menjadi tiga jenis yaitu, *intra-sentensial switching*, yaitu peralihan bahasa yang terjadi di dalam satu kalimat. Kedua, *inter-sentensial switching*, yaitu peralihan bahasa yang terjadi antar kalimat. Ketiga, *tag switching*, yaitu penyisipan kata atau frasa singkat dari satu bahasa ke bahasa lain tanpa mengubah struktur kalimat utama.

Selain itu, untuk menganalisis fungsi sosial dari penggunaan alih kode, digunakan teori dari Gumperz (1982). Dalam pandangannya, alih kode merupakan bagian dari strategi komunikasi yang tidak hanya bersifat linguistik, tetapi juga mengandung muatan sosial. Gumperz mengidentifikasi bahwa alih kode digunakan untuk berbagai tujuan, seperti mempertegas makna ujaran, menunjukkan identitas sosial, menciptakan kedekatan emosional, serta menyesuaikan diri dengan norma atau kebiasaan lawan bicara dalam interaksi tertentu.

1.7 **Sistematika Penyajian**

Dalam penelitian ini, penulis akan membagi sistematika penyajian menjadi 4 (empat) bagian, yakni sebagai berikut ini.

Bab 1, berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode

penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, dan sistematika penyajian.

Bab 2, berisi kajian teori alih kode

Bab 3, berisi analisis alih kode dalam dialog dalam *anime Golden Kamuy*.

Bab 4, berisikan kesimpulan dari analisis data.

